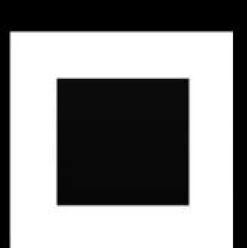
DESEMBRE 2018



ELTECNOLÒGIC







GRIS

GRIS DEMOSTRA QUE UN VIDEOJOC POT SER UNA COMPLETA OBRA D'ART

ACTUALITAT

ELS 6 NOMINATS A MILLOR VIDEOJOC DE L'ANY

CATALUNYA



JOIES CATALANES A L'INDIE DEV DAY

COMUNITAT



NOVETATS TERRORÍFIQUES PER A 2019

JOCS - CONSOLES - RETROGAMES - MERCHANDISING

Seminous











LA PRIMERA I ÚNICA REVISTA DE VIDEOJOCS EN LLENGUA CATALANA





Benvolgut lector/a

En primer lloc, volem donar-te les gràcies per tenir aquest número entre les teves mans. Ens ha costat molt arribar fins aquí, però ara comença la veritable aventura. Deixa'ns explicar-te breument el nostre projecte:

EL NAIXEMENT DE LA REVISTA

La Revista d'El Tecnològic neix amb l'objectiu de normalitzar la llengua catalana en el sector dels videojocs. Us heu preguntat per què molts títols no incorporen la nostra llengua? A banda de motius més o menys justificats, obviem el més important...

PER JUGAR A VIDEOJOCS EN CATALÀ, CAL PARLAR EN CATALÀ DE VIDEOJOCS!

Hi ha revistes que parlen de música, literatura, teatre... Cada vegada hi ha més producció catalana i un públic que la valorem. Però el sector dels videojocs no té res a envejar! A Catalunya hi ha moltes desenvolupadores amb videojocs fantàstics que tenen més ressò a l'estranger que a casa nostra. I això no pot seguir així!

La Revista d'El Tecnològic no només aposta per la difusió en llengua catalana del sector del videojoc, sinó també per construir una identitat i escena cultural compartida entre públic i desenvolupadores.

QUÈ HI PODREU TROBAR?

- Actualitat general del sector amb un bloc de notícies destacades, un jutjat de "bons i dolents" i un repàs de propers llançaments que considerem atractius.

- Cròniques, ressenyes i notícies sobre videojocs de producció catalana o que puguem gaudir en català, així com esdeveniments que es celebrin a casa nostre relacionats amb el sector dels videojocs.

- Col·laboracions d'altres portals de la comunitat que també aposten per la difusió en llengua catalana.

PER QUÈ UNA REVISTA IMPRESA?

Creiem que el format revista aprofita tot el seu potencial en paper. De petits, ens agradava llegir i passar les pàgines tranquilament, així com conservar els números a l'estanteria de l'habitació com si fos una col·lecció. **Volem reviure aquesta etapa en català!**

COM ADQUIRIR ELS SEGÜENTS NÚMEROS

Cada dos mesos hi haurà un nou número de la Revista d'El Tecnològic. Mitjançant el sistema de mecenatge de Patreon, podreu escollir l'opció que més s'ajusti als vostres interessos i preferències de distribució.

El termini per adquirir i rebre cada número tancarà pocs dies abans del seu llançament. Una vegada es tanqui, s'efectuarà el cobrament i rebreu un avís al mur exclusiu de mecenes per poder escollir el punt de distribució i anar a recollir el vostre exemplar. Només haureu d'identificar-vos amb el vostre nom d'usuari per agafar-lo. En cas de gaudir d'enviament a domicili, rebreu un avís conforme el vostre exemplar és de camí a casa vostra.

Si voleu consultar més informació, podeu visitar el nostre Twitter i obrir-nos missatge privat (@revistecnologic) o escriure'ns a revista@eltecnologic.cat. Formaràs part de la història? Gaudeix del primer número!



EL JUTJAT D'EN PACHTER





THE QUIET MAN

The Quiet Man ha estat un projecte amb el que Square Enix ens volia sorprendre. L'atractiu del joc era que el protagonista era **sord**. Per tant, van decidir que no hi hagués soroll (ni banda sonora ni efectes) pels jugadors. A banda d'això, tant la història la jugabilitat ens sembla nefasta i està ple d'errors.



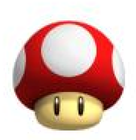
RED DEAD REDEMPTION 2

És innegable que Read Dead Redemption ha estat una obra que ha marcat el **punt àlgid** d'aquesta generació. Amb versions tant per Xbox One com per PS4 i millores a sengles consoles amb suport 4K, ens hem trobat amb un apartat gràfic meravellós, contingut per donar i regalar i amb un proper mode en línia.



POKÉMON LET'S GO

Tot i l'onada d'odi injustificat i immadur, Pokémon Let's Go ha estat una gratificant sorpresa per nosaltres. Amb un bonic apartat visual i diverses **innovacions interessants**, aquesta nova entrega ens ha captivat des del primer moment. A més a més, l'interacció amb l'app de mòbils ens sembla una bona decisió.



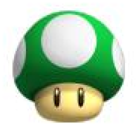
FALLOUT 76

Bethesda ha llençat al mercat Fallout 76 i ha confirmat totes les males sensacions que teníem. El motor gràfic continúa sent el mateix que fa 10 anys, així com les animacions, modelats i crafting. Si hi sumem tots els **errors** que té, podem concloure suaument que no es tracta ni molt menys d'un bon producte.



PIRATEIG DE SUPER SMASH BROS.

A falta de més d'una setmana per l'esperat llançament de Super Smash Bros., uns poca-soltes que tenen la consola piratejada han pogut **copiar el contingut del joc i penjar-lo a la xarxa**. No contents amb això, estan revelant el mode història i alguns secrets a YouTube i altres plataformes de vídeo.



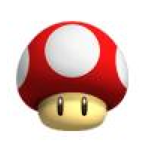
NO MAN'S SKY

Ja va aparèixer a un dels números anteriors de la revista, però No Man's Sky segueix redimint amb escreix els seus errors del passat. Durant aquest temps han llançat dues noves i fantàstiques actualitzacions gratuïtes: **The Abyss i Visions**. Si van rebre pedres a l'inici, és just que ara se'ls reconeixi mèrit.



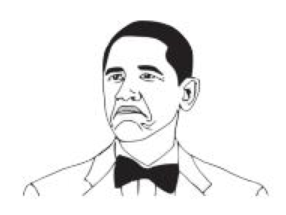
MICROSOFT (XBOX ONE)

Microsoft està fent una feina extraordinària per tenir contents als seus seguidors i seguidores. Recentment s'ha celebrat l'X018 a Mèxic i ens han sorprès amb millores dels seus serveis, més jocs al Game Pass, nous estudis propis i un **fotimer de novetats** que ja tenim ganes de gaudir a la nostre Xbox One.



SONY NO SERÀ A L'E3 2019

No necessàriament ha de ser una mala notícia, però s'ha d'admetre que la no participació de Sony al pròxim E3 ha desil·lusionat a gran part de la comunitat de jugadors i jugadores. És possible que estiguin planejant un esdeveniment propi per a un gran anunci... Potser s'apropa el moment de **PS5?**



PROPERS LLANÇAMENTS QUE FAN BONA PINTA





El millor crossover modern és molt a prop. A **Jump Force** podrem gaudir d'intenses batalles 3 VS 3 amb els nostres personatges preferits. Comptarem amb un editor de personatges i un fotimer de modes per jugar fins l'eternitat. 19 de febrer.



La franquícia Metro sempre ha tingut un gran seguici dins la comunitat. Amb aquesta nova entrega, 4A Games sembla que vol posar punt i final a la saga. Hem vist un parell de gameplays de **Metro Exodus** i no podem esperar a provar-lo. 22 de febrer.



Tales Of Vesperia torna amb més força que mai amb aquesta edició definitiva. Una versió millorada del popular videojoc que va captivar a tothom gràcies a la seva excel·lent narrativa i personatges. Un "Must-Have" en tota regla! 11 de gener.



Després de dues entregues canòniques que van marcar a molta gent, Square Enix ha tret una infinitat d'obres alternatives i Spin-off de la saga **Kingdom Hearts**. Finalment, podrem gaudir de la tercera entrega a Xbox One i PS4. 25 de gener.



FDG Entertainment i SEGA tornen a la càrrega amb **Monster Boy**, un plataformes d'acció fantàstic. El nostre protagonista pot transformar-se en bèstia i fer servir aquest poders per superar les adversitats durant el nostre periple. 4 de desembre.



FDG Entertainment i SEGA tornen a la càrrega amb **Monster Boy**, un plataformes d'acció fantàstic. El nostre protagonista pot transformar-se en bèstia i fer servir aquest poders per superar les adversitats durant el nostre periple. 4 de desembre.

ELS 6 CANDIDATS A SER EL VIDEOJOC DE L'ANY

Per fi coneixem tots els videojocs nominats a "GOTY" als **The Game Awards 2018**, un esdeveniment anual que el públic ja ha batejat com els "Òscars dels videojocs". Enguany, la cerimònia es celebrarà el **7 de desembre a les 2:30h** i s'emetrà des del Microsoft Theater de Los Angeles.



Sobren les paraules per **Red Dead Redemption 2**. Ha estat el llançament amb més impacte mediàtic d'aquest any. De fet, ha tingut una acollida considerablement major que la primera entrega i segurament esdevingui un dels títols més venuts d'aquesta generació. Després de molts anys enfilant pels núvols les expectatives del públic, les ha complert amb escreix, per això és el gran favorit per la gran majoria de la comunitat.



És el videojoc que opta a més triomfs d'aquesta edició. Juntament amb Red Dead Redemption 2, està nominat a 8 categories. La nova aventura de Kratos i la seva major profunditat argumental han aconseguit una de les crítiques més favorables d'aquest any. Innovar o fer canvis a una saga amb tantes entregues i reputació al darrere mai és fàcil. El fet d'haver arriscat amb tant d'èxit també situa a **God of War** com a un dels grans favorits.



Després d'haver llançat una gran quantitat de títols per a les plataformes de Nintendo, Monster Hunter s'ha atrevit a PS4 amb **Monster Hunter World**. Gràcies a unes mecàniques i un estil visual trencadors, ha estat un llançament extraordinari per Capcom, amb més de 10 milions d'unitats venudes. Juntament amb el posterior llançament a PC, ha aconseguit una exitosa modificació de la IP original per poder guanyar-se el mercat occidental.



Qui hauria endevinat que aquesta petita aventura independent estaria plantant cara als gegants del sector. Amb una història profunda que treu a la llum els nostres sentiments més ocults i permet fusionar-nos amb la protagonista, us recomanem que no menyspreeu les capacitats de **Celeste**. El mateix nivell de dificultat de l'aventura es trasllada a la seva qualitat final. Una incorporació interessant a la llista que confirma l'auge del món "indie".



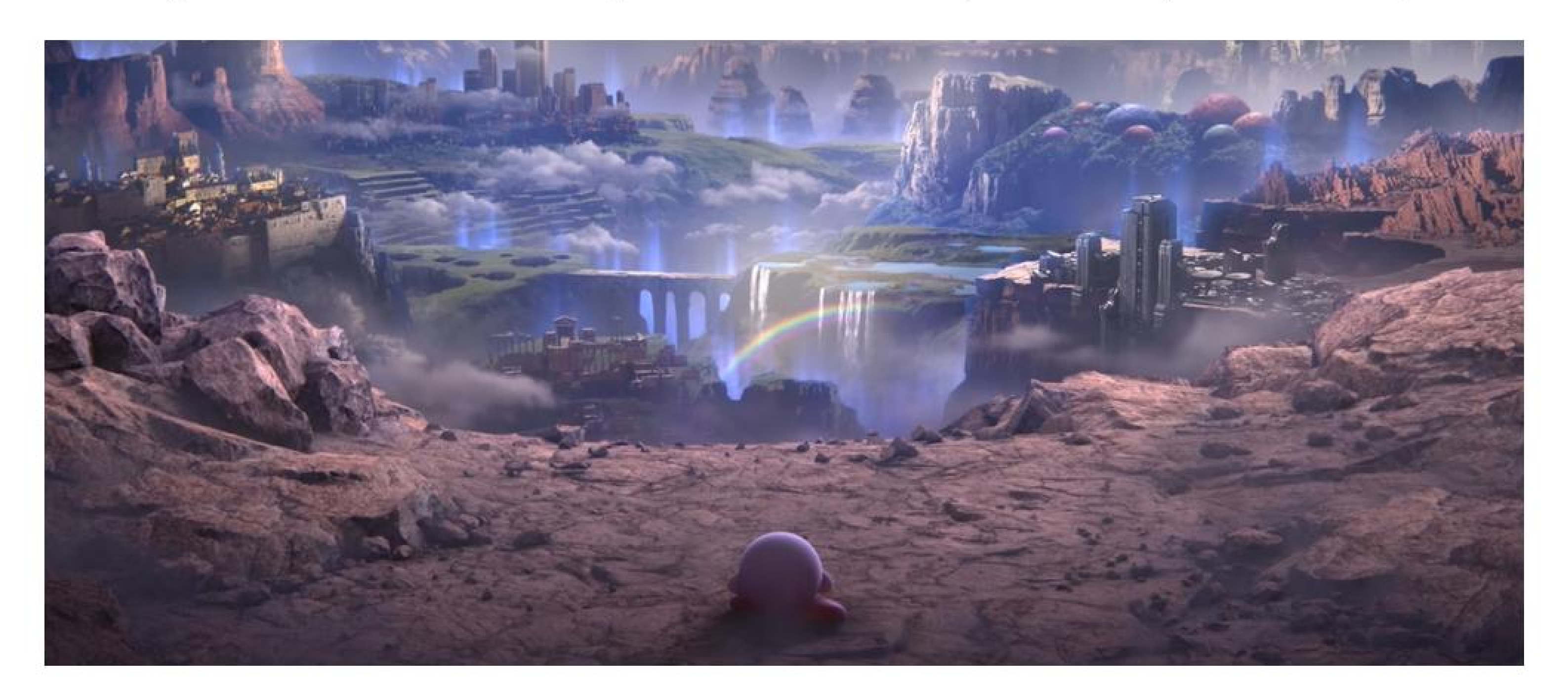
La nova aventura del nostre estimat veí, **Marvel's Spiderman**, ha estat lloada tant per seguidors/es del famós trepamurs com per tota la resta de la comunitat de jugadors/es. Amb una jugabilitat excel·lent i un món obert fascinant, es considera el millor videojoc sobre l'univers de l'home aranya. Potser no és el favorit, però li sobren mèrits per guanyar. Stan Lee ens ha deixat, però el record del seu fill predilecte ens acompanyarà sempre.



Els últims videojocs d'Assassin's Creed no havien complert les expectatives del públic, per això la saga semblava haver perdut reputació. Ubisoft va prendre la sabia decisió de deixar-la respirar una mica i com a resultat tenim a **Assassin's Creed: Odissey**, un títol que ha retornat il·lusió a la comunitat. Amb petites modificacions i innovacions de la fórmula que tanta fama els ha donat i aquesta sensació de resurrecció, es postula com a candidat.

EL MODE HISTÒRIA TORNA A SUPER SMASH BROS. 10 ANYS DESPRÉS

Ja ens ho ensumàvem arrel de les pistes que va deixar Nintendo a una captura de pantalla del menú del videojoc, però l'últim Smash Direct ens ho ha confirmat. Sota el nom de **El Món de les Estrelles Perdudes**, hi haurà un mode història a Super Smash Bros. Ultimate (7 de desembre). I fa molt bona pinta!



Amb un impressionant tràiler ens van explicar per sobre la trama d'aquest mode història. Un ésser misteriós anomenat Lúmina ataca i atrapa als nostres protagonistes amb una espècie de raigs de llum, els extrau les seves ànimes i les posseeix per crear unes **marionetes malignes**. Tothom cau en combat excepte en Kirby, que serà l'encarregat de salvar a tots els seus companys i companyes. Haurà de lluitar contra les marionetes malignes i guanyar-les per alliberar a cada personatge, recuperar el seu esperit i reestablir l'ordre.





Ens mourem amb en Kirby per un tauler com si es tractés d'un **joc de taula virtual** on haurem de superar diverses fases per anar obrint nous camins i recuperar els 76 personatges alhora que els desbloquegem per utilitzar-los nosaltres. Els esperits que recol·lectem ens ajudaran a pujar de nivell i millorar habilitats per superar combats cada vegada més complicats.



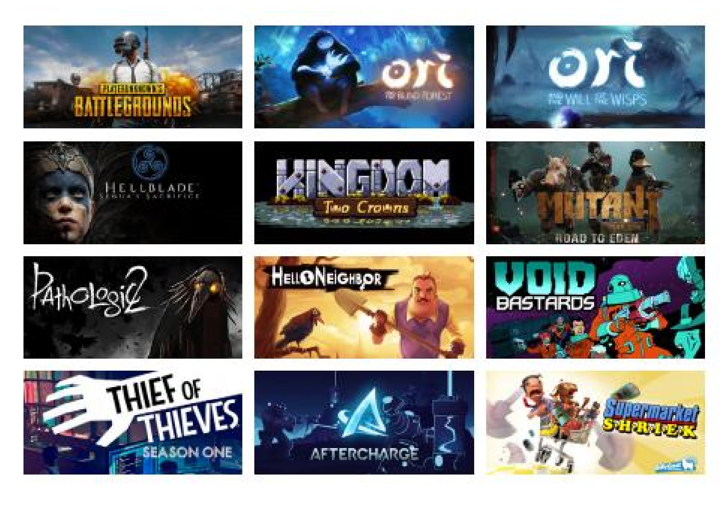
Així doncs, gaudirem d'un mode història amb un fort component estratègic, farcit de contingut desbloquejable, varietat de reptes i picades d'ullet a moltes sagues i moments històrics d'altres videojocs que ens robaran un somriure nostàlgic. Tot això en un **escenari 2D** visualment preciós i ple de detalls. Sense dubte, un mode de joc que ens donarà hores i hores de diversió!



Microsoft ha compartit amb la comunitat els seus nous projectes per a Xbox. Fa poc més de dues setmanes, es va celebrar un **Inside Xbox** a la ciutat de Mèxic. Durant gairebé dues hores ens van bombardejar amb bones notícies, totes enfocades a millorar i construir una **experiència "one"** cada vegada més completa.

GAME PASS, EL CLÍMAX DELS SERVEIS EN CONSOLA

Microsoft sap el que vol la comunitat digital. L'Xbox **Game Pass** n'és la prova. Un servei que no para de créixer (més de 100 jocs) i, durant l'esdeveniment, es van confirmar un munt d'incorporacions al seu catàleg:



NOUS ESTUDIS PROPIS

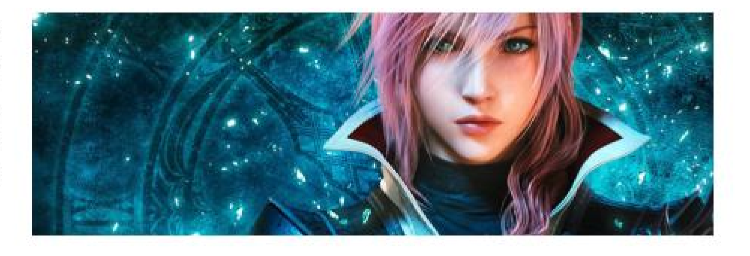
Microsoft va anunciar la compra de tres nous estudis que ja ha integrat completament: **Compulsion Games** (We Happy Few, Contrast), **Inxile** (Wasteland, The Bard's Tale) i **Obsidian** (Pillars of Eternity, Fallout: New Vegas). Segur que d'aquí poc tindrem novetats!

NOVA APP I SUPORT PER A TECLAT I RATOLÍ A XBOX ONE

Microsoft vol que tinguem la capacitat de controlar tots els nostres serveis adquirits, per això han creat una **aplicació mòbil** que ens permetrà conèixer novetats, informar-nos, gestionar subscripcions, cerca de grups i comunitats, etc. Una altre sorpresa va ser el suport per a **teclat i ratolí** a les consoles Xbox. Alguns videojocs ja compatibles són l'aclamat Fortnite, Bomber Crew, Deep Rock Galactic, Strange Brigade, Vermintide 2, War Thunder o X-Morph Defense. Serà decisió dels desenvolupadors de cada videojoc permetre l'ús de perifèrics i com implementar els controls.

LIGHTNING TORNA EN 4K

Finalment, es va anunciar per a Xbox One la trilogia de **Final Fantasy XIII** original de 360. Així doncs, podrem utilitzar els títols originals de la consola anterior per jugar a la nova. Comptarà amb un apartat gràfic redissenyat, noves textures i un acabat en 4K.



GOMU NO TENSHOU KAME GANKEN!

Aquest podria ser el lema per definir a la perfecció el que es trobarem a **Jump Force**, una proposta que vol enfrontar als grans personatges de la Shonen Jump en una aventura on es reparteixin llenya de la bona. El seu llançament s'apropa i les novetats es disparen. Us portem un resum de tot el que heu de saber!





MOLTS PERSONATGES I EQUIPS DE TRES

Ja s'han confirmat un fotimer de personatges, però encara n'esperem molts més. Podem imaginar un planter de **més de 30 lluitadors i lluitadores**, cadascun amb les seves habilitats, transformacions i estil de lluita propi. En combat no estarem mai sols, ja que dos companys o companyes ens ajudaran a derrotar als nostres adversaris. Els equips, com a mínim pel que sabem fins ara, estaran formats per tres persones sense possibilitat de fer servir personatges de suport (tal i com podíem utilitzar a J-Stars Victory VS).

UNREAL ENGINE S'HA POSAT A PROVA

Fa la pinta que podrem gaudir d'un nivell gràfic extraordinari. S'ha explotat al màxim l'Unreal Engine, tant que es serà possible veure els pèls del nas dels lluitadors i lluitadores. Bé, potser exagerem, però l'apartat visual promet ser una de les seves grans virtuts. Els modelats dels personatges i escenaris contenen un **nivell de detall meravellós**. A més a més, ens hem fixat que han fet servir les transformacions i dissenys més nous (com és el cas dels personatges de Bleach, Hunter X Hunter o els de Bola de Drac).

EL NOSTRE PROPI PERSONATGE!

Un gran encert és que podrem crear-nos el nostre propi personatge i jugar amb ell. Evidentment, esperem que hi hagi un creador ben complet que ofereixi moltes possibilitats de personalització. Pel que hem vist, podrem **dissenyar al detall**: ulls, colors, cabell, color de pell i roba (n'hi ha de Naruto, per exemple). Estem desitjant crear mil combinacions!



Encara no sabem tots els modes de joc, el planter sencer de participants o si podrem desbloquejar contingut progressivament. Tot i això, ja hem tingut l'oportunitat de jugar a la beta i l'opinió general és força positiva. Esperem l'arribada de grans llegendes com Gintoki, Kankichi Ryotsu, Bobobo... Seria èpic!

NOVETATS TERRORÍFIQUES PER AL 2019

@Xolutot https://xequinpasmeblog.wordpress.com/

El 2018 arriba a la seva fi havent sigut un bon any per als videojocs de terror, amb Outlast 2 i The Evil Within 2 com a dos grans exemples del que hem pogut gaudir. Així mateix, el 2019 ens portarà sucoses novetats, algunes molt esperades. Per a aquest article de la primera edició en paper de la revista d'El Tecnològic, ens volem presentar fent-vos un repàs dels millors videojocs de **supervivència i terror** que arribaran l'any vinent.

RESIDENT EVIL 2

El remake d'un dels millors videojocs de terror de la història serà el primer del gènere que ens arribarà al 2019. El 25 de gener roman marcat al calendari de moltíssims fans de la saga, i s'espera que, a banda del nou apartat tècnic, també s'hi trobin nous elements, tant de la trama, com jugables.

Per exemple, ja es coneix que s'ha recuperat bastant material de les versions anteriors al RE2 original, com les vestimentes, elements de la trama, escenaris, i que el sistema de control i menús serà una millora d'allò vist a **Resident Evil 7**.









D'aquest en tenim que parlar sí o sí. Ens trobem enfront del que serà possiblement el primer survival horror d'estil clàssic desenvolupat al **País Valencià / Comunitat Valenciana**. Fear the Dark Unknown rep influències dels primers Resident Evil i Silent Hill, però sobretot d'Alone In The Dark.

El joc sembla estar molt avançat. Ja es va poder jugar a la Madrid Games Week i a l'Indie Dev Day de Barcelona. Veient el gameplay que han penjat fa poc al seu Youtube, estan complint amb el que van prometre. Apunteu-vos-el a la llista!









A banda de títols triple A, molt possiblement tinguem per a 2019 Xenosis: Alien Infection. Serà un títol 100x100 indie, desenvolupat per només una persona gràcies a una campanya de mecenatge a Fig que va arribar al 133% de l'objectiu.

La idea va agradar molt pel seu estil survival horror amb aires propers a Dead Space, Alien i Deep Fear. La **manca de recursos per sobreviure**, com per exemple l'oxigen, serà un dels principals protagonistes, a banda d'una nau espacial a la deriva on no sabem què ha passat, criatures perilloses, documents per llegir, trencaclosques, etc.







DAYMARE 1998

Estava fixat per al 2018, però finalment no ha pogut ser. Un xicotet estudi independent d'Itàlia va ser convidat als estudis de Capcom gràcies a una versió **remake de Resident Evil 2**. Poc després es va animar fer el seu propi survival horror.

Han passat 3 anys des de la primera campanya de mecenatge, però el desenvolupament s'ha allargat més del previst. Millor que facin bé la feina. Aquesta vegada asseguren tenir-lo llest per 2019.





SILVER FALLS: 3 DOWN STARS

Nintendo 3DS rebrà un títol amb tot el sabor dels videojocs de supervivència i terror de la millor època. El seu punt fort serà la seva trama, enfocada a **fets paranormals i ovnis** molt misteriosos.

Sungrand Studios ha publicat una primera demo de Silver Falls: 3 Down Stars per a Android i iOS independent del joc final, tot i que ja en planegen una més elaborada i extensa per a 3DS.



LA BUIDOR D'UNA NOTA

@FranDS58 http://www.nintenhype.cat/



No hi ha cap mena de dubte que estem a una era digital on l'opinió personal i l'experiència pròpia semblen importar més aviat poc de cara a aportar quelcom interessant al públic. La comunitat de jugadors i jugadores dista de la seva pròpia identitat per predicar un seguit d'exemples plasmats en grans i comptades plataformes que s'allunyen de la realitat i descoratgen el tenir una mica de **crítica pròpia** cap a un sector en constant expansió.

L'exemple més directe d'aquesta opinió són les notes que obtenen els videojocs i queden postrades als encapçalaments d'articles de certs portals, rebent milions de visites anuals. Per desgràcia, per molta gent (més de la que ens agradaria reconèixer) són considerats com els únics manaments a seguir de cara a destriar el que està bé i el que no o el que és recomanable i el que ha de quedar-se a les profunditats del món del videojoc. No pensem en les conseqüències que pot arribar a tenir una simple paraula escrita o dita en el moment incorrecte i al lloc inadequat en una societat tant informatitzada com la nostra.

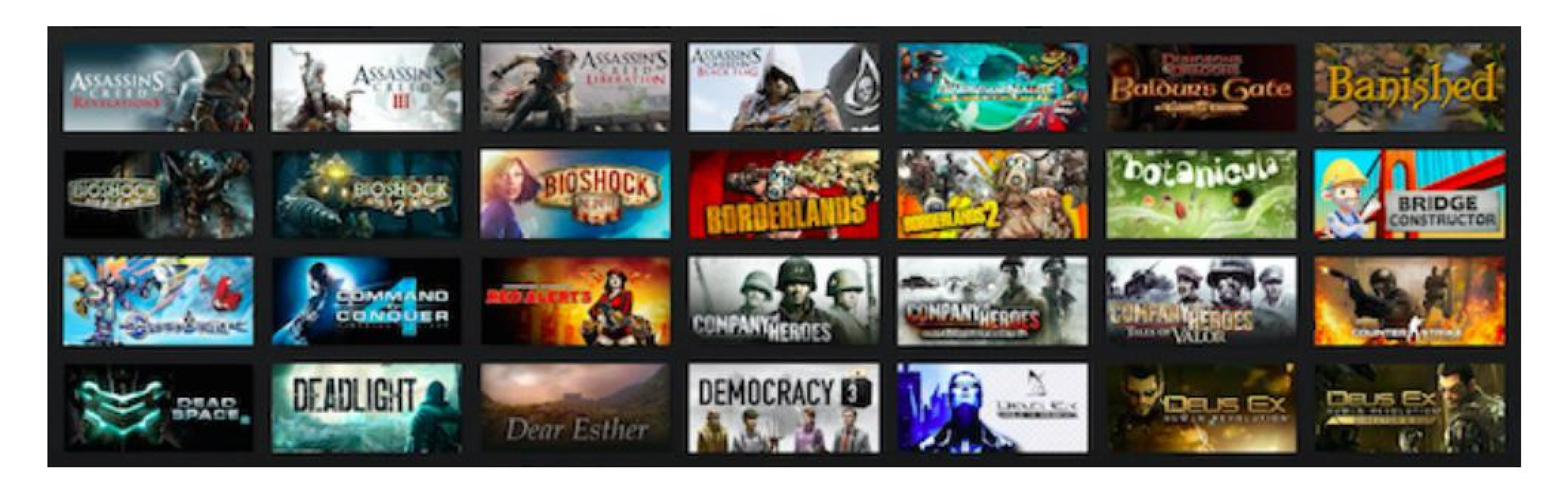


Ens plantegem les coses tenint en ment que un, dos o tres nombres ens jutjaran implacablement



Des de la infància se'ns ha acostumat a que un nombre de llargada variable (o una lletra) pot arribar a determinar el nostre futur. Quin error més gran. Una nota no és més que un, dos o tres nombres situats en fila. **Una nota no té vida pròpia**, som nosaltres mateixos/es qui li donem tot el sentit a base de creure'ns que més significa millor, sense donar-nos temps a respirar profundament i analitzar el camí recorregut.

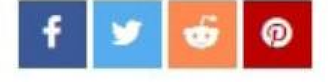
Per desgràcia s'ha arribat a un punt que un, dos o tres nombres ens poden arribar a fer sentir orgull, alegria o emoció, però també tristesa, desesperació, por i un llarg etcètera que pesa molt més que tot el que ens pugui aportar algun benefici sentimental. Ens plantegem les coses tenint en ment que un, dos o tres nombres ens jutjaran implacablement, situats a l'encapçalament d'algun lloc que es mantindrà **immutable pels segles del segles**.



Amb els videojocs ocorre una situació semblant. Ens hem acostumat a jutjar les centenars de desenes de milers de les obres que van apareixent al mercat mitjançant xifres anònimes que, lluny d'aportar res d'autèntic valor, signifiquen determinar un punt erroni del que partir a l'hora d'expressar realment l'essència del que, en definitiva, s'està intentant valorar. Ens deixem guiar sense participar o fixar-nos en el procés per arribar-hi.

Actuem impulsivament perquè una xifra ens hi obliga sense parar-nos a pensar en què ens ha dut a aquesta vàcua numeració. Creiem cegament en la paraula dels números tot i no tenir significat propi. Prediquem amb un exemple sense ser conscients que potser aquest sistema pot fallar estrepitosament una vegada es trobi amb **l'experiència personal**. Quin sentit té, tot plegat? Qui som nosaltres per determinar la qualitat de quelcom si no en formem part? S'ha de confiar realment en una sola opinió generalitzada i possiblement forjada a base d'hipocresia sense contrastar amb la part que realment ha viscut una determinada experiència de forma profunda? **Cada persona és un món**. El que li agrada a algú, és totalment lògic i natural que a algú altre no. La base de les discussions comunitàries actuals es basen en el trencament de la premissa del "viu i deixa viure" i de la superficial imposició de determinades argumentacions possiblement mancades de sentit.

Deixeu-vos inspirar i guiar per aquest fenomen inexplicable que tothom duu dins anomenat "instint". Gaudiu del que realment us interessi i no us quedeu amb la buidor d'un, dos o tres números en negreta plasmats sobre un fons en blanc ni pels mantres que ens asseguren, sense base alguna, que ens guiaran cap al Nirvana del videojoc.





Pokémon Let's GO Pikachu/Eevee ha rebut una onada d'odi immadur i la nota mitjana dels usuaris ha arribat a estar per sota del 4. Si una persona es deixa guiar acríticament per aquest 48, segurament assumirà que és un pèssim videojoc i ni el provarà, quan ni molt menys es així.

RETRO-FRENÈTICS!

@OldschoolgamesC https://www.oldschoolgames.cat/

Tots els jocs tenen una funció. O dues. Fins i tot tres. Distreure, transmetre, fer passar el temps, crear un repte... però una de les funcions més importants que tenen alguns videojocs és la de desfogar-nos. Sí, senyores i senyors, els jocs estressen però també relaxen, i la sensació que et queda al cos després de fotre-li a un joc **"desestressant"** és brutal. I jocs per donar-ho tot, hi ha un munt! Tots comparteixen una característica essencial, i és que no et deixen parpellejar. Enemics per tot arreu, bales, explosions, objectes que t'aporten alguna millora... tot això alhora, a la pantalla, on el teu cervell ha de treballar a màxima potència per convertir aquell caos en una victoria. Voleu conèixer alguns jocs que us faran destrossar els botons?



Data Est va publicar Dragon Gun l'any 92, i la veritat és que es van quedar a gust en tots els sentits. Aquest shooter de càmera a rails en primera persona és una bogeria. Estèticament és espectacular, no només pels gràfics (sorprenents pel seu temps), sinó per la quantitat d'acció que hi ha a la pantalla al mateix temps, amb sang, tirs, explosions... de tot!!

Tot el que apareix a la pantalla és per fer-te mal, i tu, com un boig, has de disparar a tort i dret sense pensar en el benestar de les teves extremitats superiors. L'argument no el tinc molt clar, ja que hi ha molt poca informació del videojoc per internet i encara no l'he pogut completar. Tot i això, només per la transformació estil Power Ranger que fa el personatge quan el tries, dedueixo que és una història de tipus "un dolent molt dolent ha creat unes criatures fastigoses disposades a acabar amb el món i tu l'has de salvar!" Segur que no vaig molt desencaminat. En resum, és un **destrossa botons** en tota regla, només apte pels més arriscats. Coneixeràs la resistencia real del teu canell i els teus dits. Els teus dits resaràn a mil Déus perquè s'acabi la pantalla. Potser ho estic exagerant una mica... o potser no, només hi ha una forma de saber-ho... jugar-hi!





El run-and-gun per excel·lència. El 1996 SNK va donar a llum al referent indiscutible d'aquest gènere. Els Metal Sulg no necessiten presentació, són massa bons, una **descàrrega d'adrenalina** constant.

No pararàs de disparar diversos tipus d'armes (heavy machine gun!), llençar granades, saltar, esquivar, salvar hostatges, recollir objectes i maleïr a la quantitat inhumana d'enemics que aniran a per tu. Amb els seus escenaris, la seva varietat i el seu estil tan personal i gamberro, fan que aquests jocs siguin d'aquells que s'han de jugar un cop a la vida.





El Progear es només un exemple dels centenars de shooters en scroll lateral i/o vertical que us deixaran com nous després d'una bona sessió de joc. Bales a dojo, enemics constants... aquí cremareu els botons de tant esquivar i disparar.

A banda de ser un gran (i probablement desconegut) shooter, és digne de menció pel seu apartat visual, ja que, amb una ambientació de mitjants de **segle XX** molt ben aconseguida, uns gràfics que treuen el sentit i un frenetisme a vegades vertiginós, farà que el Progear no us deixi indiferents!







Publicat al 2002 (és retro pels pèls!) per IGS, Demon Front és un run-and-gun clarament inspirat en Metal Slug, però el ser una mica desconegut a la seva ombra i la seva qualitat fa que es mereixi unes línies.

Aquest joc ens ofereix una experiència molt similar al Metal Slug, però amb uns gràfics, personatges i característiques que marquen la diferència. La més destacada és que, durant la teva aventura, **t'acompanyarà una mascota** que et servirà d'escut o t'ajudarà d'una manera devastadora. Si t'apassionen els run-and-gun i t'has quedat amb ganes de més, aquest joc és per a vosaltres!

IROZUKU SEKAI NO ASHITA KARA

@Tadaima_cat https://www.tadaima.cat/

Enguany la temporada de tardor ha vingut molt carregada! I és que no només hi ha una gran varietat d'animes i de temàtica molt diferent, sinó que a més, molts d'aquests animes es perfilen com els millors de la temporada. Parlem de Zombieland Saga? De la nova temporada de Jojo's Bizarre Adventure? No, avui parlarem del darrer anime de P.A. Works, que ja ens deixaren bocadabats amb Violet Evergarden. Irozuku Sekai no Ashita Kara, traduïda com a The World in Colors, ha arribat per quedar-hi!



La història d'Irozuku ens trasllada fins al modern Nagasaki, en un món on la màgia encara existeix, tot i que no tothom té la capacitat per fer-ne. Així, els mags es dediquen a comercialitzar amb la màgia i aquesta forma part del dia a dia de molta gent. En aquest context trobem la **Hitomi Tsukishiro**, una noia de 17 anys descendent d'una família de mags que, des que era petita, no pot veure els colors i viu submergida en un avorrit món en blanc i negre.

A causa d'això, la Hitomi es tanca en si mateixa i comença a odiar la màgia, que no pot solucionar el seu problema. És aleshores quan la seva àvia, la Kohaku, apareix per ajudar-la. Amb un encanteri molt poderós, la Kohaku envia la seva neta **60 anys al passat**, perquè comparteixi amb ella la joventut i aprengui importants lliçons que la faran obrir-se i veure el món amb altres ulls.

En el passat, la Hitomi es trobarà amb un grup d'amics d'allò més divers, amb personalitats diferents que conflueixen en un mateix grup: el club de fotografia i art de l'institut. Serà capaç la nostra protagonista d'adaptar-se al passat, de fer amics i retrobar la il·lusió i la passió per la màgia? Amb aquesta premissa comença la història de l'anime, un **"slice of life"** en tota regla, sense aventures, sense molta acció ni més fantasia que la màgia que ens ensenyen. El més important d'aquesta història és el dia a dia dels seus personatges, com interactuen entre ells i van evolucionant, com es troben amb murs molt alts que han de superar i com enfronten aquests problemes. Amistat i potser un romanç que, de moment, ens mantenen enganxats a la pantalla.



Aquesta història no seria la joia que és si no fos per una peça clau: l'animació. P.A. Works ens ha sorprès moltes vegades presentant-nos animes de gran qualitat i, amb Irozuku, no defrauda. Els colors són molt encertats, amb una **paleta molt suau** que ens transporta fins a un món real, però que a la vegada sembla tret d'un conte.

La precisió dels detalls enlluerna i la intensitat dels colors, sense ser estrident, ens provoca ganes d'aturar un moment el capítol i contemplar, amb més deteniment, la gran feina que hi ha al darrere d'aquest anime pel que fa a l'animació, de la cura en els detalls i l'afecte que han posat per crear una història màgica que, a la vegada, sembla versemblant.

Encara que la progressió a la història sigui lenta, el capítol passa molt ràpidament. En **23 minuts**, aquesta bellíssima història et trallada a un altre món, t'hi endinsa de ple i vols saber més sobre tots els temes que s'hi plantegen: acceptació d'un mateix, de les pròpies limitacions, la confiança, la frustració però també la superació i les ganes de seguir endavant.

Tot això gràcies als personatges, que són l'ànima de la història i, a la vegada, el fil conductor. Els personatges, molt humanitzats, i sobretot els seus sentiments ens transporten a un món on les coses no són senzilles, on la por, la inseguretat i la negativitat hi són molt presents, però on també podem trobar l'esperança.

Pel que fa a nivell musical, gran feina dels seiyuus (actors de veu), dels quals destaquen sobretot Ishihara Kaori com a Hitomi, Hondo Kaede com a Kohaku i Ayumu Murase com a Chigusa, amb una gran interpretació de personatges que no són gens estàtics i que presenten un **repertori d'emocions** molt ampli. D'altra banda, cal mencionar també l'opening 17-sai de Haruka to Miyuki, amb una lletra preciosa que és l'avantsala d'uns capítols que deixen sense paraules.

Animació sublim i grans personatges donen forma a una història que no deixa indiferent, que enganxa moltíssim i que ens presenta uns personatges que, lentament, es van fent un lloc dintre nostre. Com acabarà tot no us ho podem avançar, però sí que us podem convidar a donar-li una oportunitat i gaudir d'una història preciosa a nivell visual i de personatges.





Barcelona és, sense dubte, un dels punts de trobada més importants dins del món dels videojocs, no només a nivell català, sinó també europeu. Tant per la banda de desenvolupadores com la de aficionats i aficionades. No només hi ha espai per les grans empreses, tothom compta amb espai per a compartir les seves creacions. Durant l'últim cap de setmana del passat mes d'Octubre, **l'Indie Dev Day** va tenir lloc al Canòdrom de Barcelona. L'edifici de l'esdeveniment tenia dues plantes: la de sota amb diverses sales, taules i seients i la superior, que és on es situa la zona exterior.

AL MAL TEMPS, BONS VIDEOJOCS

Entre que era la primera edició i que plovia a bots i barrals, hi havia el perill que l'assistència fos pobre, així com les activitats i personal. Doncs res més lluny de la realitat. El corredor exterior situat a la segona planta (que era la zona on estaven els expositors), estava ple de gent, d' estands, ordinadors portàtils i fins i tot hi havia un escenari. Ens vam quedar **bocabadats amb la quantitat d'obres que vam veure**: des de jocs click' n point en català, passant per títols d'aventures en 3D, els anomenats Metroidvania o Novel·les Visuals. Fins i tot havia una petita zona interior (situada a la mateixa planta) on podíem gaudir d'algunes màquines arcade.





FEMDEVS, UNA ASSOCIACIÓ QUE CAL CONÈIXER

Com ja us hem destacat, hi havia una diversitat impressionant dins del passadís exterior del Canòdrom. Us hem de parlar d'una organització que vetlla per la **igualtat dins la tecnologia, videojocs i cultura en general**. La organització es centra, sobretot, en fer saber a la gent que també hi ha dones dins del desenvolupament de videojocs i les seves grans aportacions dins de l'indústria. FemDevs posa sobre la taula eines, esdeveniments, crides, quedades, articles i moltes altres activitats pròpies per manifestar, donar a conèixer i ampliar el sector femení actiu dins del món dels videojocs. Us animem a que seguiu a FemDevs a les seves xarxes socials per estar al dia de tot el que duen a terme.





ALGUNS DELS VIDEOJOCS QUE VAM PODER CONÈIXER



V.O.I.D (Nape Games) és un Metroidvania que reprodueix l'apartat gràfic dels clàssics 8 i 16 bits. Videojoc en 2 dimensions en el que podrem controlar a dos personatges, cadascun amb les seves habilitats i característiques pròpies. Ja està disponible a Steam.



A **Summer in Mara** (Chibig Studio) ens posarem en la pell d'una noia que haurà de viure en una illa amb uns acompanyants ben curiosos. Es centrarà en la recol·lecció de recursos i construcció d'objectes. Prometen encara més possibilitats que amb Deiland.



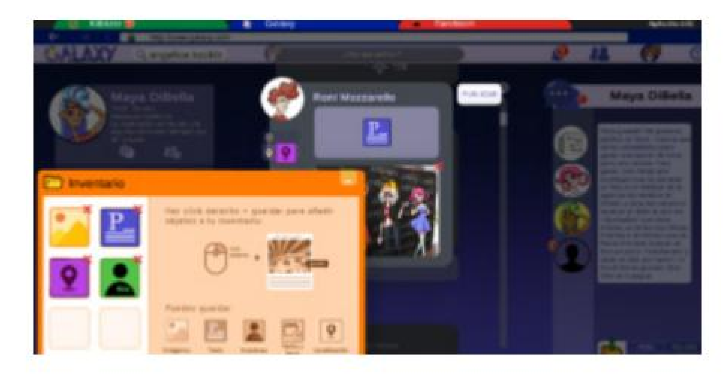
Ertal Games es dedica a realitzar novel·les visuals força úniques, ja que es basen en el Yaoi. Pels qui no esteu acostumats a aquest tipus de semàntica, són històries de relacions homosexuals entre homes. **Chasing the Stars** és la segona entrega que llançen.



Hyper Parasyte (Troglobytes Games) és un twin stick shooter amb vista zenital on controlarem un personatge que pot fer seves les habilitats dels seus contrincants. Es tracta d'una obra frenètica, interessant i reptadora que sortirà per Xbox One, Switch i Steam.



Zeus Begins (The Dude Games) és un Beat 'em up en dues dimensions que també emula les característiques gràfiques dels 8-16 bits. A més a més, trobarem alguns nivells shoot 'em up, afavorint el dinamisme i creant varietat de situacions. Molt interessant!



The Pizza Situation (3 Bytes) és un videojoc en el que haurem de fer de detectius rere una pantalla i utilitzar una xarxa social. El nostre objectiu? Una meravellosa pizza. Sense dubte, la proposta més curiosa de totes. Ja volem veure'n més!

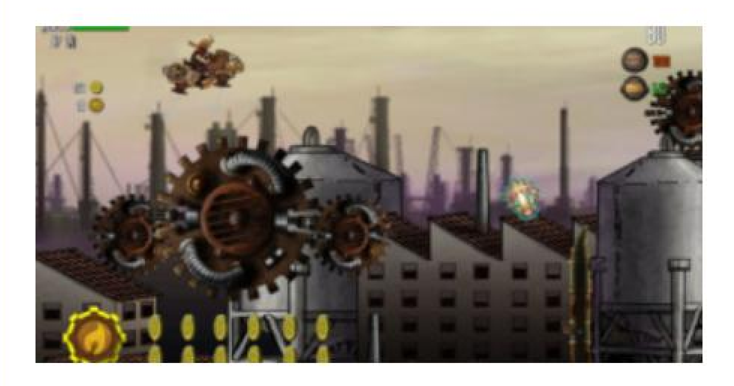
Alguna vegada hauríeu pensat que hi havia tants videojocs catalans?



Yokai Mask (David Flores) és un hack'n slash amb plataformes i tocs de roguelike ambientat en el japó feudal.Anirem eliminant enemics, millorant l'equipació i aprenent noves habilitats i màgia. Destaca per la seva jugabilitat, movimients i combats fluids**.**



Insomnis (Path Games) és un títol de terror exploratiu on haurem de cercar objectes i resoldre trencalosques per avançar en un escenari amb diverses habitacions. No tindrem armes, però hi haurà enemics amagats que ens mantindran en tensió!



Trainpunk Run (JellyWorld) és un títol que fa honor a les dones aviadores de la Segona Guerra Mundial. Controlarem a Ryana, una missatgera militar que haurà de salvar el món superant nivells de volar i disparar amb una ambientació steampunk.



Dungeons & Dancers (Impressive Entertainment) és un joc que combina proves rítmiques i exploració de masmorres amb una aventura musical en un món de fantasia èpica on haurem de rescatar estrelles de la música actual atrapades per una malediccció musical.



Atla's Fate: Between Light & Darkness (Baby Robot Games) és un joc de sigili en tercera persona on controlem a un expert que té la capacitat de sorgir de les ombres. Ens podrem moure per les parets i passar a través d'obstacles per no ser vist.



Tower Princess (AweKteam) és un joc que evoca als clàssics d'acció i plataformes en tres dimensions amb afegits de caràcter rogue-like. És una paròdia de la típica història que tenien: "cavaller entra a una masmorra, mata el drac i rescata a la princesa".

I encara ens en deixem alguns... En parlarem als pròxims números!



És 2065 i tota la flora mundial ha estat destruïda pels humans. Només queda **Silver Steered** (Magnet Team), un jardí botànic gestionat per robots. Un atac informàtic els descontrola i haurem de reactivar el sistema mentre protegim el jardí.



A Tale of Paper (Open House Games) tracta d'una figura d'origami que té la missió de complir el somni de seu creador. Enfrontarem perills com un robot aspirador o una aranya gegant. No podrem atacar, així que haurem de pensar en com ensortir-nos sense lluitar.



Afterlife Arcade (Rickperros) és un shooter en primera persona ambientat en uns anys 90 on els morts han cobrat vida. Enfrontarem a onades de zombies que intenten accedir a un saló arcade on podrem comprar armes i objectes a les màquines arcade.



Black Map (Ancla Studio) és un videojoc de temàtica pirata que pertany al gènere de l'aventura gràfica en primera persona, d'estètica cartoon i en català com a versió original. Dues pirates hauran de recol·lectar totes les peces del Black Map.



Arok & The chaos outbreak's (Sunforge Studios) és un videojoc on decidirem si complir diverses missions de forma pacífica o fent mal als animals i la natura. Les nostres decisions tindran conseqüències en un món exploratiu ple de col·leccionables.



Rawal Rumble (Anarkade) és un videojoc retro de desplaçament lateral amb combats clàssics arcade, ple d'armes, amb molt d'humor i una trama bastant ximple sobre el rentat de cervells on ens posarem en la pell d'un exsoldat català que ara ven kebabs.

ACABAR UN PROJECTE... I TORNAR A COMENÇAR!

Víctor Pedreño - @HiboshiV - Grimorio of Games

El passat 25 d'octubre vam publicar Super Hyperactive Ninja a Nintendo Switch (no obstant, ja l'hem llançat a totes les plataformes que ens ha estat possible: Switch, PS4, Xbox One i Steam). Amb això, donem per tancat el projecte. A l'hora de donar per acabat un projecte, és força comú fer un repàs de com ha anat, quines coses bones i quines de dolentes en traiem. D'això se'n diu fer un **post-mortem**.



Per a la primera edició en paper de la revista, he pensat que estaria bé fer un post-mortem que serveixi com a punt de partida per a que altres desenvolupadors catalans comparteixin les seves experiències i s'animin a enviar els seus. Per tant, faré un petit repàs de com ha anat el projecte de **Super Hyperactive Ninja**.





Super Hyperactive Ninja és un joc de **plataformes** on el jugador controla un ninja que ha d'anar agafant cafè per tal de mantenir-se despert i arribar al final del nivell. L'objectiu del joc és derrotar el malvat Shogun, lladre del cafè llegendari.

El projecte va començar com un **remake** de Hyperactive Ninja, un joc que vam fer en David León (ara a Lince Works, responsables d'Aragami) i jo quan encara anàvem a la universitat, com a forma d'aprendre a desenvolupar per a Android. Des d'aleshores vam voler fer una nova versió, però mai trobàvem temps. El 2016, el meu company i altra meitat de Grimorio of Games, en Javier, em va proposar fer-lo realitat d'una vegada per totes. Vam parlar amb en David i, amb el seu vist-i-plau i ajut casual ens vam posar fil a l'agulla.

El nou joc, Super Hyperactive Ninja ("Super" per ser una versió "millorada" i per remetre a la Super Nintendo, on gran part del catàleg tenia aquest prefix), havia de ser més complex que l'original (que només tenia una acció: saltar), però mantenir l'essència: córrer sense control. Així, vam idear **l'Hyperactive Mode**, un nou ús per a la cafeïna que s'havia d'anar agafant pels nivells. D'aquesta forma, és només durant aquest nou estat temporal que el personatge corre sense poder canviar de direcció, però el fem necessari per a avançar en el joc.

Després de poc **més d'un any i mig de desenvolupament**, vam finalitzar el joc i vam començar a realitzar es versions per a la resta de plataformes possibles. Això va ser possible gràcies a JanduSoft, una altra empresa de Barcelona, que poc abans havia publicat Caveman Warriors per a totes les consoles.

EL QUE HA ANAT BÉ

- Estem molt contents amb el **resultat final**, el joc que hem publicat. Tot i haver tingut en compte el feedback de vàries persones i haver canviat parts del disseny del joc que eren bàsiques, el resultat és molt similar al que havíem imaginat des d'un començament.

- És el nostre primer joc com a Grimorio i hem aconseguit portar-lo a **gairebé totes les plataformes**. Ho hem realitzat en el temps que ens havíem proposat (menys de dos anys) i ens ho hem passat molt bé desenvolupant el joc. Crec que es nota quan algú hi juga.

- Hem anat a diversos esdeveniments i hem estat escollits com a **finalistes de diversos premis** (3-Headed Monkey Awards de la UPC, Indie X de la Lisboa Games Week, Games Startup Competition de la Barcelona Games World). No n'hem guanyat cap, però.

- Hem fet un joc que agrada al target a qui anàvem dirigits: els **speedrunners**. Als esdeveniments hem vist com molta gent s'ho passava bé jugant-hi.



EL QUE HA ANAT MALAMENT

- Actualment, i cada vegada més, la gent té un **llindar de frustració força baix**. Super Hyperactive Ninja està dissenyat per ser força exigent i mantenir el jugador a la frontera de la frustració per tal de "picar-lo". Molts jugadors s'enfadaven en morir 2 o 3 vegades al mateix lloc, encara que fos per culpa seva.

- Com a conseqüència de l'anterior punt, molts reviewers **han deixat de jugar massa aviat al joc** (sense arribar a entendre'l del tot) i ha repercutit negativament en moltes valoracions i ressenyes.

- El nostre **target** no era tan nombrós com pensàvem.

- La combinació d'una manca de promoció i sortir en dates no molt bones ha fet que passem força **desapercebuts** en el mar de llançaments actuals

- **Econòmicament**, el projecte no ha estat un fracàs ni molt menys, però crec que podria haver anat molt millor. Com a mínim, no hem perdut diners.



Amb aquests punts, tenim ben clar quina serà la nostra "**fulla de ruta**" vers el nou projecte que estem preparant: ens esforçarem més en la promoció, estudiarem millor el target a qui ens dirigim i seguirem fent jocs difícils i que siguin un repte, però incloent eines per minimitzar la frustració del jugador.

Ja estem treballant en el nostre nou joc: **Sword of the Necromancer**, que esperem poder mostrar a la Barcelona Games World d'aquest mateix any.



NOVA ACTUALITZACIÓ DE SUPER VOLLEY BLAST

Super Volley Blast és un videojoc per a PS4, Xbox ONE, PC i Nintendo Switch desenvolupat per Unfinished Pixel, un estudi barceloní. Ja el vam provar quan es va llançar i us vam portar una breu ressenya. Un títol de voleibol arcade de partides en equip 2 VS 2 que comptava amb uns quants modes. Tots d'allò més entretinguts però, des del nostre punt de vista, calia més diversitat i algun afegit per mantenir al jugador/a enganxat a la pantalla. I els nostres desitjos s'han complert! Fa poc s'ha actualitzat a una nova versió amb **nous modes, l'esperada traducció al català i altres agradables novetats**. I tot sense cap cost extra!

MINIJOCS!

Una col·lecció de partides curtes han envaït Super Volley Blast! El nou mode anomenat Super Blast és ideal per trencar les lleis del volley i fer-nos passar una bona estona. Podrem escollir com volem jugar: amb la pista congelada (relliscarem), amb la pilota transformada en bomba, que els jugadors es cansin segons els tirs, poder fer només 2 tocs o una "pilota pollastre" que s'escapa. Un seguit d'entretingudes activitats que donen peu a una **rejugabilitat permanent**. A més a més, podem jugar amb amics, crear torneigs o simplement fer unes partides contra la màquina. Ens ha recordat a la diversió de les partides locals de jocs com Super Mario Party!







TRADUCCIÓ AL CATALÀ!

No el vam poder gaudir de sortida, però gràcies a l'esforç i ompromís d'Unfinished Pixel, ja podem seleccionar el **català** com a idioma disponible dins del videojoc. També se li han afegit altres idiomes d'origen asiàtic, així com petites correccions d'errors menors.

Nosaltres sempre anem una mica més enllà i, veient l'habilitat de l'estudi per introduir novetats, ens hem permès somniar una mica. Seria brutal incloure són **funcions en línia**. Sabem que no és tant fàcil: fan falta servidors, una gran inversió i una comunitat disposada a jugar. Potser és un risc que no cal córrer ara mateix, però seria brutal!

GRIS

Justificar si els videojocs són art o no ho són és un dels debats més típics del sector. Ningú dubta que tenen components artístics, alguns més que d'altres, però no tothom els considera una **obra d'art** en si mateixa com podria ser un quadre, una peça musical o la literatura. Si alguna vegada necessiteu convèncer a algú que separa art i videojocs, **GRIS** és una prova irrefutable.



GRIS és una obra d'art. No només per l'apartat visual, liderat per la il·lustració de **Conrad Roset**, sinó per una experiència completa que proporciona la sensació d'estar consumint art a la vegada d'estar jugant a un videojoc sense que una acció solapi a l'altre. Pocs títols arriben a aquest punt (Ori and The Blind Forest és un bon exemple) i cap tan intensament com GRIS, que aconsegueix que el seu art formi part de la jugabilitat.



GRIS és un **plataformes lateral en 2D** amb el salt com a mecànica principal. Controlarem a una noia (que dóna nom al títol del videojoc) que ha perdut la seva veu i cau dins d'un món desconegut. Caldrà superar diversos **trencaclosques** i reptes, però no patiu, ja que no hi haurà perill de morir. Això no significa que sigui un joc massa fàcil, simplement és una decisió que busca no entorpir l'experiència amb interrupcions.



Haurem d'escapar d'aquest món i tornar a l'original a través d'un sistema de progressió d'habilitats que sorgiran de la vestimenta de la protagonista. Podrem gaudir de GRIS a **PC i Switch a partir del 19 de desembre**.

EL DETECTIU CONAN DEBUTA EN CATALÀ AL CINEMA



En Conan Edogawa (o Sinichi Kudo, com preferiu) torna amb una nova aventura. Aquesta vegada, l'hem pogut gaudir a la gran pantalla i us en volem fer cinc cèntims. Hem intentat no fer **cap filtració rellevant**, però si vols veure-la pròximament sense saber-ne res, et recomanem que no continuïs llegint. Nosaltres (com no podia ser d'un altre manera) hem anat a veure la pel·lícula el dia de l'estrena al cinema.

El film ens situa a una metròpoli actual. Regna la tecnologia, tothom té smartphones, smart TV's i fins i tot hi ha drons. La història comença amb un gran esdeveniment: la propera caiguda d'una sonda espacial. A pocs dies de la seva arribada, una **explosió terrorista** té lloc a l'edifici (situat a la zona turística) on es celebrarà una cimera internacional molt important.

Què ha passat, per què i com són les grans qüestions en la que es centra la trama. Durant l'atemptat, hi havia voltant la **policia secreta**, organització que també compta amb un paper transcendental. Algunes persones de l'equip van ser ferides, però el secret recau en que no hi havia cap civil a la zona.

Mentre la policia comença a investigar el cas, descobreixen que hi ha **empremtes dactilars d'en Kogoro Mouri**, així que en Conan s'hi implica de ple, tant per ajudar en Kogoro, pel propi cas com per la Ran.



En **Toru Amuro** (personatge que treballa per a la policia secreta de Japó) serà un dels que, amb l'ajuda d'en Conan, aconseguiran esbrinar la veritat darrere els darrers inexplicables successos. Enmig de tot aquest enrenou, hi ha un seguit d'esdeveniments i personatges que no ens pararem a examinar (com per exemple advocats, jutges i personal policíac que, entre naps i cols, només fan que **tergiversar els fets**.

La situació no fa més que empitjorar. Els aparells electrònics comencen a tornar-se bojos, les notícies són nefastes i tothom dubta de la seva seguretat. A tot això hi hem d'afegir que la sonda de l'inici de la pel·lícula cobra protagonisme i passa a formar part de l'atac terrorista. **El culpable planeja que caigui sobre la base de la policia**, així que toca evacuar. La gent que viu a pocs metres de la zona d'impacte ha de ser traslladada. Mentrestant, en Conan i l'Amuro descobreixen al culpable. En una carrera contrarellotge, i contra tot pronòstic, aconsegueixen aturar l'impacte.

No és una trama difícil en si mateixa, a vegades costa de seguir-la i lligar caps. No està dirigida als més petits, ja que expliquen coses una mica enrevessades. De tota manera, es nota moltíssim una **evolució i maduresa** major (i molt benvinguda ara que som grandets) que als capítols habituals.



DIRECCIÓ I DISSENY: Roger Mitats Vallvé (@Grani133)

CAP DE CONTINGUTS: Sergi Palacios Caimons (Kaimasters)

@revistecnologic www.eltecnologic.cat/

COL·LABOREN



www.nintenhype.cat



xequinpasmeblog.wordpress.com/



www.oldschoolgames.cat



www.tadaima.cat

SUPORT I AGRAÏMENTS





